

**UPAYA MENINGKATKAN DAYA PIKIR ANAK MELALUI
PERMAINAN EDUKATIF**

**(Sebuah Penelitian Tindakan Kelas di TK Indria Putra II Semanggi
Tahun Ajaran 2010/2011)**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1



Disusun oleh :

NURLAILI ALFIYANTI

A 520085042

**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2010**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak merupakan sosok individu sebagai makhluk sosiokultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan serta organisasi yang merupakan satu kesatuan jasmani dan rohani yang utuh dengan segala struktur dan perangkat biologis dan psikologisnya sehingga menjadi sosok unik. Anak mengalami suatu proses perkembangan yang fundamental berarti dalam arti bahwa pengalaman perkembangan pada masa usia dini dapat memberikan pengaruh yang kuat dan berjangka waktu lama sehingga melandasi proses perkembangan anak selanjutnya. Setiap anak memiliki sejumlah potensi, baik potensi fisik, biologis, kognisi maupun sosio emosi. Anak mengalami perkembangan sangat pesat sehingga membutuhkan pembelajaran yang aktif dan energik (Solehuddin,1997:27).

Usia pra sekolah merupakan suatu fase yang sangat penting dan berharga, yang merupakan masa pembentukan dalam periode kehidupan manusia. Masa anak sering dipandang sebagai masa emas (*golden age*) bagi penyelenggaraan pendidikan. Masa anak merupakan fase yang sangat fundamental bagi perkembangan individu, karena fase ini terjadinya peluang yang sangat besar untuk pembentukan dan pengembangan pribadi seseorang. Jika orang dewasa mampu menyediakan suatu taman yang dirancang sesuai dengan potensi dan bawaan anak, maka mereka akan berkembang secara

wajar. Masa ini hendaknya dimanfaatkan sebaik-baiknya untuk mengejar prestasi, tetapi untuk mengembangkan sikap dan minat belajar serta berbagai potensi dan kemampuan dasar anak (Johnson dalam Tadkiroatun Musfiroh).

Lingkungan sekolah, sebagai salah satu lembaga pendidikan memegang peranan penting dalam menyiapkan generasi penerus. Proses pendidikan di sekolah dilaksanakan dalam bentuk belajar mengajar. Keefektifan daya serap anak didik terhadap kegiatan yang sulit dan rumit dengan bantuan alat. Kemampuan kognitif anak dapat dilihat dari keaktifannya dan kemandiriannya maupun kemampuannya dalam pembelajaran. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan tujuan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak bukanlah hal yang mudah. Banyak ditemukan anak yang masih enggan untuk belajar.

Proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi anak dipengaruhi oleh berbagai unsur, antara lain guru yang memahami secara utuh hakikat, sifat, karakteristiknya. Metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan, sarana belajar yang memadai juga menyenangkan. Alat permainan anak yang menarik dan menyenangkan, tersedianya berbagai sumber belajar yang mendorong anak untuk belajar. Secara khusus, tersedianya berbagai sumber belajar akan mendukung penciptaan kondisi belajar anak yang menarik dan menyenangkan.

Bagi anak-anak menurut para ahli bermain memiliki fungsi dan manfaat yang sangat penting. Bagi mereka, bermain bukan terpenuhi permainannya, tetapi anak merasa senang dengan permainan itu. Jika tidak,

menurut Conny R. Semiawan (dalam Tadkiroatun Musfiroh), ada satu tahapan perkembangan yang berfungsi kurang baik yang akan terlihat kelak jika si anak sudah menjadi remaja. Catron dan Allen (dalam Tadkiroatun Musfiroh) mengatakan bahwa bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak. Kegiatan bermain memungkinkan anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya. Kegiatan bermain bagi anak adalah bebas untuk berimajinasi, bereksplorasi dan menciptakan sesuatu. Menurut Bloom proses belajar baik di sekolah maupun di luar sekolah menghasilkan 3 pemberitahuan kemampuan yang dikenal sebagai *taxonomy bloom* yaitu kemampuan kognitif, kemampuan afektif dan kemampuan psikomotorik (Sunarto dan Agung Hartono dalam kumpulan makalah workshop).

Berdasarkan kurikulum berbasis kompetensi 2004, terdapat dua program pembelajaran yang perlu dikembangkan yaitu pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar. Pembentukan perilaku terdiri dari 4 aspek yaitu moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian, sedangkan pengembangan kemampuan dasar juga terdiri dari 4 aspek yaitu kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni. Peneliti melakukan pengamatan terhadap permasalahan yang terjadi di TK Indria Putra II Semanggi Surakarta, bahwa salah satu kecerdasan yang harus digali adalah daya pikir anak kelompok B2 yang berjumlah 26 anak yang masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari beberapa indikator yaitu:

- a. Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu misal; menurut warna, bentuk, ukuran, jenis dan lain-lain hanya 15 anak yang bisa mengerjakannya dari 26 anak didik.
- b. Menyusun benda dari besar – kecil hanya 7 anak yang bisa mengerjakannya dari 26 anak didik.
- c. Mengelompokkan benda 3 dimensi yang berbentuk geometri hanya 14 anak yang bisa mengerjakannya dari 26 anak didik.
- d. Memasangkan bentuk geometri dengan benda 3 dimensi yang bentuknya sama hanya 16 anak yang bisa mengerjakannya dari 26 anak didik.
- e. Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk lebih dari 3 pola yang berurutan hanya 12 anak yang bisa mengerjakannya dari 26 anak didik.

Daya pikir sangat penting diajarkan pada anak didik karena apabila daya pikir anak dikembangkan dengan baik maka akan menjadi penerus bangsa yang cerdas. Apabila daya pikir anak tidak dikembangkan dengan baik maka anak akan menjadi pasif dalam menghadapi sesuatu. Pengembangan daya pikir anak bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir yang teliti.

Permasalahan yang terjadi pada anak perlu mendapat perhatian dari kita semua. Guru dapat mengajarkan daya pikir anak melalui metode, media yang menarik dan kegiatan pembelajaran di sekolah, sehingga anak dapat menerima pembelajaran dengan senang dan nyaman. Apabila guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan metode dan media yang tidak menarik bagi anak maka anak akan merasa bosan dalam menerima pembelajaran dan kegiatan yang disampaikan tidak akan diserap dengan baik oleh anak didik.

Berdasarkan permasalahan yang ada peneliti merasa tertarik untuk menerapkan permainan edukatif berupa puzzle untuk meningkatkan daya pikir anak. Puzzle dapat diimplementasikan pada pembelajaran daya pikir anak karena pada dasarnya anak-anak sangatlah menyukai permainan-permainan, salah satunya puzzle. Melalui puzzle anak akan dapat mempelajari sesuatu yang rumit serta anak akan berpikir bagaimana puzzle ini dapat tersusun dengan rapi.

Kognitif merupakan suatu proses dan produk pikiran untuk mencapai pengetahuan yang berupa aktifitas mental seperti mengingat, mengsimbolkan, mengkategorikan, memecahkan masalah, menciptakan dan berfantasi. Perkembangan kognitif sendiri adalah perkembangan kemampuan atau kecerdasan otak anak, kemampuan kognitif berkaitan dengan pengetahuan kemampuan berpikir dan kemampuan memecahkan masalah. Kemampuan kognitif juga erat hubungannya siswa dapat berpikir, karena tanpa kemampuan kognitif mustahil siswa tersebut dapat memahami materi-materi kegiatan yang

disajikan kepadanya, upaya pengembangan kognitif terarah, baik oleh orangtua maupun guru sangat penting.

Bermain memang identik dengan dunia anak terutama di usia dini, oleh karena itu para pakar psikologi perkembangan anak banyak menciptakan metode – metode bermain kreatif untuk menunjang pertumbuhan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik anak usia dini. Hampir semua pakar pendidikan anak usia dini, bahkan pakar filosofi terdahulu mereka telah membenarkan metode bermain sambil belajar, karena dunia anak identik dengan bermain. Hal ini diperlukan metode yang paling efektif untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik anak tidak lain adalah melalui permainan–permainan yang cerdas dan menyenangkan.

Salah satu sumber belajar yang luas dalam pembelajaran anak TK adalah alat permainan yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Dunia anak tidak dapat dilepaskan dari dunia bermain dan hampir semua kegiatan anak bermain menggunakan alat permainan. Alat permainan ini tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Guru TK hendaknya memiliki pemahaman yang baik tentang alat permainan yang digunakan untuk pembelajaran di TK. Alat permainan ini selain untuk pembelajaran di TK, alat permainan ini selain untuk memenuhi kebutuhan naluri bermain anak juga sebagai sumber belajar yang sangat diperlukan untuk mengembangkan aspek–aspek perkembangan anak TK. Aspek–aspek perkembangan tersebut hendaknya dikembangkan secara serempak sehingga anak lebih siap menghadapi lingkungannya dan mengikuti jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Ismail, 2006: 3).

Guru TK juga sebaiknya memiliki kemampuan merancang alat permainan untuk pembelajaran di TK. Alat permainan yang dirancang dengan baik akan lebih menarik anak daripada alat permainan yang tidak didesain dengan baik. Anak TK biasanya menyukai alat permainan dengan bentuk yang sederhana dan tidak rumit dan berwarna terang. Salah satu contoh permainan yang menarik yaitu permainan puzzle, karena puzzle dapat meningkatkan daya pikir anak.

Dunia anak adalah dunia bermain yang penuh keceriaan dan canda tawa. Keceriaan itu terbesit di wajah anak-anak yang sedang mengalami pertumbuhan baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotoriknya melalui aktivitas bermain yang dikemas secara edukatif pada dasarnya anak-anak sedang belajar banyak tentang permainan. Anak-anak yang sedang bermain pada hakekatnya sedang belajar tentang banyak hal. Setiap permainan yang disuguhkan di TK memiliki sisi edukatif tersendiri. Tanpa disadari anak – anak telah belajar banyak hal dengan cara bermain.

Pentingnya pendidikan anak usia dini terutama melalui metode–metode permainan edukatif bertujuan untuk mengembangkan aspek kepribadian anak. Permainan–permainan edukatif juga dapat menopang pertumbuhan aspek fisik anak. Pendidikan anak usia dini melalui metode bermain sambil belajar dipandang sangat urgent apalagi anak adalah permata hati yang amat mahal harganya. Anak merupakan generasi penerus dimasa yang akan datang sehingga pertumbuhannya baik aspek fisik maupun kepribadian (mentalnya) perlu diarahkan sejak dini.

Metode/pendekatan belajar juga mempunyai pengaruh cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar anak. Salah satu pendekatan/metode yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar tersebut adalah melalui permainan.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti menyusun judul : “Upaya Meningkatkan daya pikir anak melalui permainan edukatif di TK Indria Putra II Semanggi.

B. Identifikasi Masalah

Uraian latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya perhatian anak saat menerima pembelajaran.
2. Daya pikir anak yang menurun.
3. Kurangnya fasilitas permainan untuk pembelajaran bagi anak

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dalam penelitian ini hanya dibatasi pada masalah peningkatan daya pikir anak kelompok B2 melalui permainan edukatif berupa puzzle di TK Indria Putra II Semanggi tahun ajaran 2010/2011.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah dengan permainan edukatif berupa puzzle dapat meningkatkan daya pikir anak?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui permainan edukatif berupa puzzle dapat meningkatkan daya pikir anak.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritik maupun secara praktis

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan para pendidik khususnya pendidik TK dalam mencari bahan – bahan permainan edukatif demi aktivitas bermain anak untuk membangkitkan kecerdasan anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi orang tua

Mempertimbangkan bermain sebagai sarana belajar anak menjadikan orang tua lebih selektif dalam memilih jenis aktivitas bermain yang dapat digunakan anak-anaknya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat

membuka mata hati suara orang tua untuk dapat mengetahui tentang pentingnya permainan bagi anak.

b. Bagi Pendidik

Pendidik terutama pendidik di TK akan lebih kreatif dalam menggunakan alat-alat bermain untuk membangkitkan kecerdasan anak didiknya.